



マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミB1D3 TEL011)561-1370

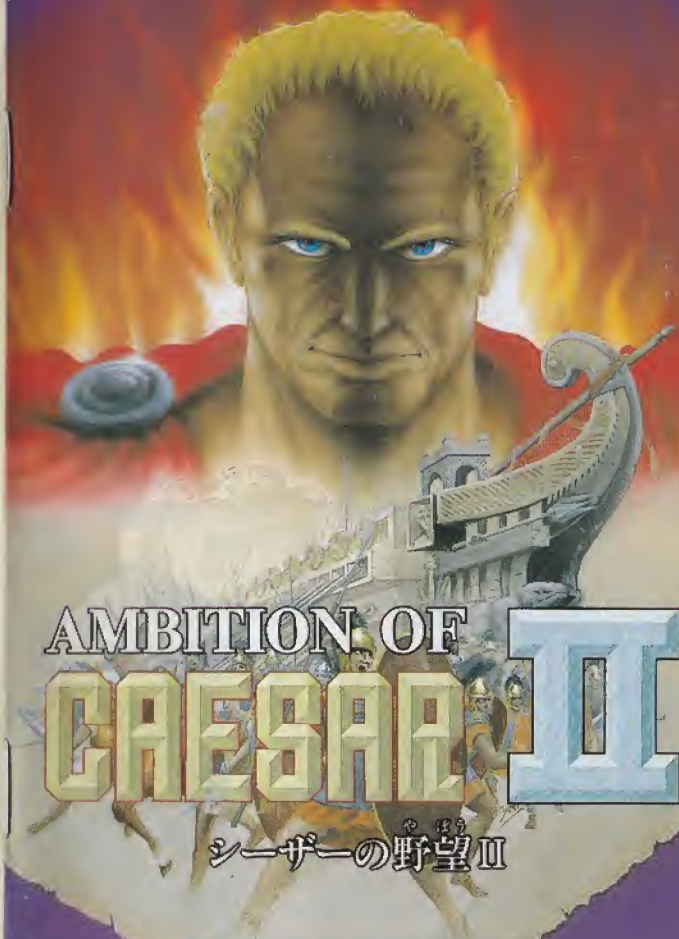
EmuMovies

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. B0244.
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-22063

この産物は、株式会社エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE 専用
のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものであり、

取扱説明書



AMBITION OF
CAESAR III

シーザーの野望III

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

このたびは、メガドライブカートリッジ
「ANBITION OF CAESAR II」をお買い上げ
いただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に是非、この取扱説明書を読
んでプレイしてください。

使用上の注意

カートリッジは精密機器ですので、
次のことに注意してください。

●ゲームで遊ぶときは！

長い時間ゲームをしていると目が疲
れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、
1時間ごとに10～20分の休憩をと
ってください。また、テレビ画面からなる
べく離れてゲームをしてください。

●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水
で濡らしたりすると、故障の原因にな
りますので注意してください。

●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、
本体のパワースイッチをOFFにしておい
てください。パワースイッチをONにしたまま
無理に、カートリッジを抜き差しすると、
故障の原因になります。

●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極
端に暑いところや寒いところを避けて
ください。直射日光の当たるところや
ストーブの近く、湿気の多いところな
ども禁物です。

●薬品を使って

拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、
シンナーやベンジンなどの薬品を
使わないでください。

●カートリッジは デリケート！

カートリッジに強いショックを
与えないでください。ぶつけたり
踏んだりするのは禁物です。
また、分解は絶対にして
ください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投
影方式のテレビ）に接続すると残像光量による画面焼け
が生じる可能性があるため、接続しないでください。

CONTENTS

シーザーの野望IIもくじ

ANBITION OF CAESAR II の特徴 P4

■目的、勝利条件 ■マップ ■ステージ ■モード ■ウィンドウ

基礎編 P14

■ゲームの開始と進行 ■各画面の見方 ■ウィンドウの名称と操作
■コマンド ■カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

ルール編 P44

■部隊 ■建物 ■全キャラクター表 ■攻略のヒント

初心者編 P60

用語編 P70

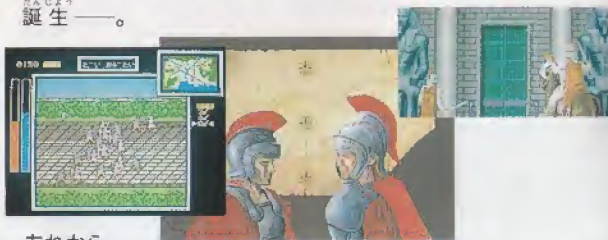
さくいん P76



AMBITION OF CAESAR II の特 徴

1991年2月 AMBITION OF CAESAR

誕生 —。



あれから

開発スタッフは、総力をあけて、どのシミュレーションにも見られない新しいもの、使いやすいもの、充実しているもの、前作を超えに超えたものに拘わり続けてきました。

そして、わずか1年、遥かに壮大な物語として新たに生まれかわってきたのが、このAMBITION OF CAESAR IIです。

このゲームは古代ローマを舞台にしたリアルタイム・ウォーシミュレーションです。

従来あるシミュレーションゲームは将棋の様に自分の番と敵の番が決められており、敵の攻撃が始まると何もできなくなり、ただ待つだけになってしまいました。

しかし、このゲームは敵も味方も同時に動きます。あなたは思考を中断する事もなく、常に敵の行動を窺いいつでも好きな時に命令を下し、勝利を目指すのです。

AMBITION OF CAESAR II の特徴

同じくあなたが手を休めて考えている時、判断に迷い無駄な時間を過ごしている時も、敵は情け容赦なく攻めてきます。

勝利を手に入れるには、あなたの適確な判断と迅速な行動が必要なのです。

もく でき
目 的

プレイヤーはジュリアス=シーザーとなり、部隊を率いて勝利を目指します。

しょうり しょうけん
勝 利 条 件

敵部隊と、敵の砦を全滅させることが勝利条件となります。

勝 利



敗 北



1 マップ



■クォータービュー画面■
斜め上から見たマップでは、戦闘シーンや、砦の建つ様子、地形の様子など、より立体的にリアルさを表現しています。

2 全15ステージ



ステージ数15と壮大さを増し、内容が深くなっています。敵はステージを進んでいくにしたがって、どんどん強くなってきます。作戦を綿密に立て、敵確な判断を下しましょう。

3 モード

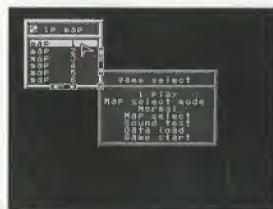
このゲームでは(キャンペーンモード)、(1Pモード)、(2Pモード)の3つのモードが用意されています。

A キャンペーンモード

あなたは、古代の英雄ジュリアス=シーザーとなってローマの命を受け、各地の反乱軍の鎮圧に向かいます。このモードでは15のマップが用意されており、1つのマップをクリアすると次のマップに進めるようになります。そうして全てのマップを制圧することが、あなたの目標となります。



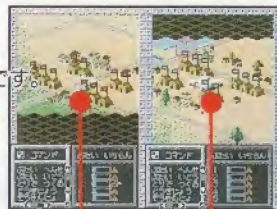
B 1Pモード



用意されている中から好きなマップを選び、そのマップでプレイするモードです。

C 2Pモード

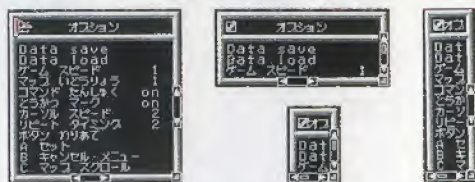
2人同時対戦が楽しめるモードです。画面が左右に分割され、左側(赤)が1P、右側(青)が2Pのゲーム画面になります。



※どのモードでも操作方法、ルールは共通しています。

4 可変ウィンドウシステム

このゲームは、ウィンドウのサイズ・位置を、自由に^{じゆう}変えることができます。

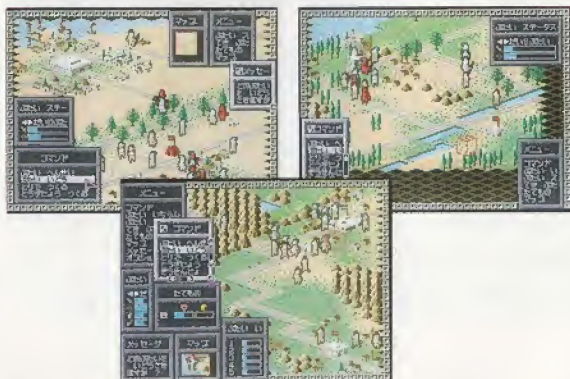


普段よく使うウィンドウは画面に開いておき、あまり見ないウィンドウは閉じておくこともできます。これにより、あなたにとって最も見やすい画面レイアウトを創り出して、プレイすることができます。

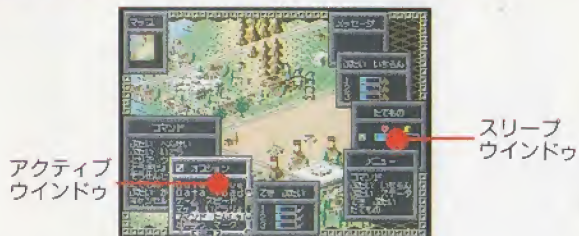
■ウィンドウレイアウトの例■

ここに載せた画面写真は開発中にテストプレイしたスタッフのものです。

人によって、全然違った画面レイアウトでプレイしているのが分かります。



5 アクティブウィンドウとスリープウィンドウ



このウィンドウシステムには、アクティブとスリープがあります。

明るくなっているのがアクティブ、暗くなっているのがスリープです。

操作できるウィンドウはアクティブのみでスリープは見ているだけになりますが、ウィンドウの表示内容は更新されます。

アクティブは画面上に1つしか存在しませんが、アクティブとスリープの切り替えは、いつでも行えます。



STORY

—— ストーリー ——

古代ローマ時代、
市民の衆望を担うが故に、
元老院の怒りを買った英雄、

ジュリアス・シーザーがいた。

しかし彼は、その軍事的才能と
雄弁により市民への影響は大きく、
その失脚は、ローマ帝国の混乱を

招く恐れさえあるため、
元老院は直接手を下せないまま、
彼の政治的権力を本意では
あるが、拡大させてしまった。

そこで元老院は、ローマ帝国軍の
もう一つの雄、ポンペイウス軍と
密約を交し、彼を合法的かつ隠密に
失脚させる策を企て、先ず彼をローマから
遠ざけるため、属領視察の名目で
遠征の命を出す。

その遠征の折、ローマから一通の
命令書が下る。

— アジア地域において、不穏な動きがある。
貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。—

彼はその文面に陰謀の香りを
愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。

コントロールパッドの 操作方法

■このゲームは1~2人用です。

ゲームを始める前に、コントロールパッドが正しく接続してあるか確認してください。

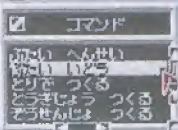


■2人で遊ぶときは、同時プレイとなりますので、コントロールパッドを2個使用してください。(別売のコントロールパッドをお買い求め下さい)

point ①

本マニュアルでは
Aボタンを押すことをA
Bボタンを押すことをB
Cボタンを押すことをC
と表記します。

■コマンド選択



上下に動かし。

■マップスクロール

方向ボタン

■カーソルの移動



マップ上でのカーソルの形



ウィンドウ内にある時の形

コントロールパッドの操作方法

point ②

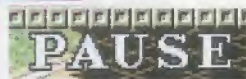
ボタンを押しっぱなしにする時には、記号の後ろに「+」が付きます。

例えば…

“A+方向ボタン”は“Aボタンを押しながら方向ボタンを操作する”こととなります。

スタートボタン

■ポーズ/ポーズの解除



ゲーム中に押すと、 → もう一度押すと、
ポーズがかかる。 ポーズが解除される

Cボタン

■マップスクロール
C+方向ボタン

Bボタン

■キャンセル
■メニューウィンドウの呼び出し

Aボタン

■セット/実行

point ③

A、B、Cボタンの機能の設定は、「オプション」ウィンドウで変更できます。 — (34P)

きそへん 基礎編

ここからは、ゲームをプレイするときに
かならず知っていてほしい//という
基本的な事や操作方法を
紹介していきます。

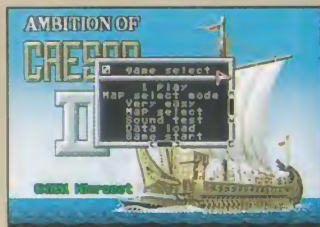


Sub contents

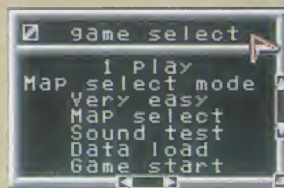
ゲームの開始と進行	16
各画面の見方	20
ウィンドウの名称と操作	22
コマンド	35
カーソルを部隊・建物に 合わせるコツ	43

ゲームの開始と進行

本カートリッジをメガドライブ本体に差し込み電源を入ると、タイトル、デモ画面が始まります。



このときスタート、A、B、Cボタンのいずれかを押し、「game select」ウィンドウが開きます。



このウィンドウで、モードセレクト、サウンドテスト、データのロード、ゲームスタートができます。それでは、上から順に見ていきましょう。

(セレクトの事項)

(操作するボタン)

1 play

A

マップセレクトモードの時の1 play、2 playの切り替え。2Pモードでは、2人同時対戦プレイが楽しめます。Aで切り替わります。——P6参

Map select mode

A

キャンペーンモードとマップセレクトモードの切り替え。Aで切り替わります。——P6参

ゲームの開始と進行

very easy

A

ゲームの開始と進行

very easy A

ゲーム難易度の切り替え。

Aを押す度に、**ベリーイージー** → **イージー** →

ノーマル → **ハード** → **ベリーハード** と、

切り替わります。

※キャンペーンモードでは無効になります。

Map select

A/C+方向ボタン

「map」ウィンドウが開き、マップが選べるようになります。

マップを選び、Aでそのマップが表示されます。

この時C+方向ボタンの操作によりマップをスクロールして見ることができます。

★ (ウィンドウの操作→22Pを必ずお読み下さい。)

※キャンペーンモードではセレクトできません。



Sound test

A

サウンドテストモードになります。曲のNoを選びAでBGMを聞くことができます。



ゲームの開始と進行

Data load

(A)

セーブしておいたデータをロードして、以前の続きを楽しむことができます。

data1 か **data2** のいずれかを選び、

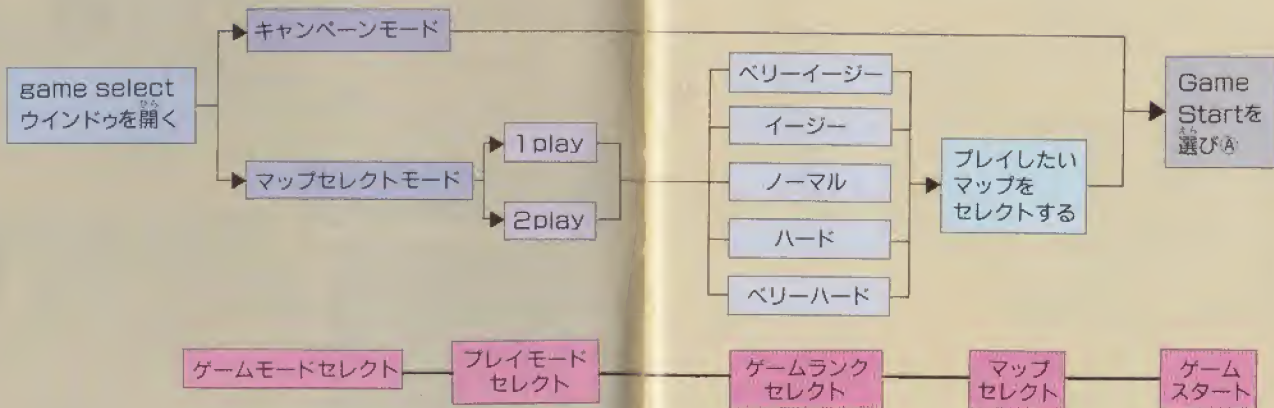
(A)でゲームの続きが始まります。

Game start

(A)

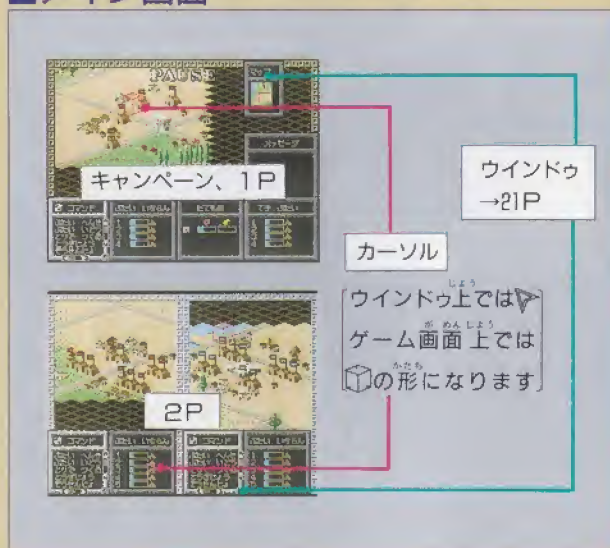
(A)で、ゲームが最初からできます。

■ゲームスタートの手順



かくがめん みかた 各画面の見方

■ **メイン画面** がめん ゲームのメインとなる画面です。



ちゆう がめん ■ ゲーム中イベント画面

ゲーム中に何かが起こると、
表示されます。

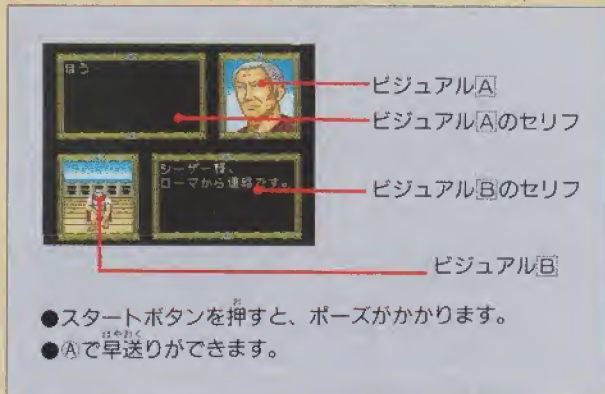


ビジュアル
メッセージ

●いずれかのボタンを
押すと消え、
メイン画面に戻ります。

かくがめん みかた 各画面の見方

■ **ビジュアル画面** がめん (キャンペーンモードのみ)



- スタートボタンを押すと、ポーズがかかります。
- Aで早送りができます。

■ **ロードマップ画面** がめん (キャンペーンモードのみ)

マップを一つクリアすることに
現れ、次に進むマップを決めます。



■ **ロード(道路)**

- : まだ通れない道
- : 通れる道
- : もう通れない道

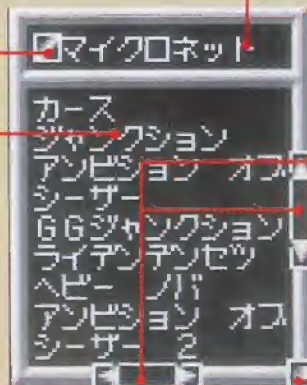
Aの度に、行けるマップが
切り替わります。
行きたいマップの所で、カーソルを
止め、スタートボタンを押すと、
そのマップに進軍します。

ウインドウの名称と操作

- コマンド待ち状態の時に、
Ⓔで「メニュー」ウインドウが開きます。
「メニュー」の中から開きたいウインドウのタイトルに
カーソルを合わせて、Ⓔでそのウインドウが開きます。

クローズボックス

ウインドウを閉じたいとき、
このクローズボックスに
カーソルを合わせて
Ⓔで閉じます。



表示エリア

コマンドや、ゲージ
などが表示されて
います。

イメージボックス



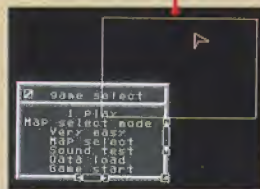
アジャストボックス

- ウインドウのサイズをかえたいとき
このアジャストボックスにカーソルを合わせて、
Ⓔ+方向ボタンで変えます。Ⓔでイメージボックスが現われ、
Ⓔ+方向ボタンで、サイズが変わります。
サイズが決まったらⒺを離してください。
ウインドウは、そのサイズになります。

ウインドウの名称と操作

タイトル

- ウインドウのタイトルが表示されています。
- ウインドウは画面上、自由に移動できます。
移動したいときは…
ウインドウのタイトル部分にカーソルを合わせます。
Ⓔでイメージボックス(白い枠線)が現われ、
Ⓔ+方向ボタンで移動させることができます。

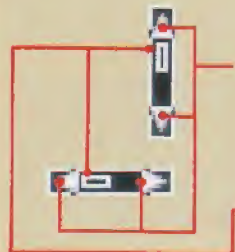


イメージボックス

- 位置が決まったら
Ⓔを離して下さい。
ウインドウはイメージボックスのあった
位置に移動します。

スクロールボックス

- ウインドウのサイズを小さくしたときに、
見えない部分をスクロールさせて
見ることができます。



この三角マークにカーソルを合わせ、
Ⓔでウインドウの表示エリアが
一文字分スクロールします。

この四角いマークは、
表示エリアの位置を示します。

こうさう
■ウィンドウの構造

メニュー

コマンド

- ぶたい いちらん
- ぶたい ステータス
- てき ぶたい
- たてもの
- マップ
- メッセージ
- オプション

ぶたい へんせい

- ぶたい いどう
- とりで つくる
- とうぎじょう つくる
- ぞうせんじょ つくる
- たてもの てつきよ
- ぶたい かいさん
- キャンセル

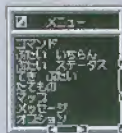
- Data save | Data1
- Data load | Data2
- ゲーム スピード(1~5)
- マップ いどうりよう(1,2,4,8)
- コマンド たんしゆく(on,off)
- とうかつ マーク(on,off)
- カーソル スピード(1~5)
- リピート タイミング(1~5)
- ボタン わりあて(6種類)

●ゲーム中、ウィンドウは、このような構造になっています。
 なにかウィンドウを開く時は、「メニュー」ウィンドウから、選んで開きます。

かく せつめい
■各ウィンドウの説明

□メニュー

各ウィンドウを開くためのウィンドウです。
 開きたいウィンドウのタイトルに、
 カーソルを合わせAで、そのウィンドウが
 開きます。

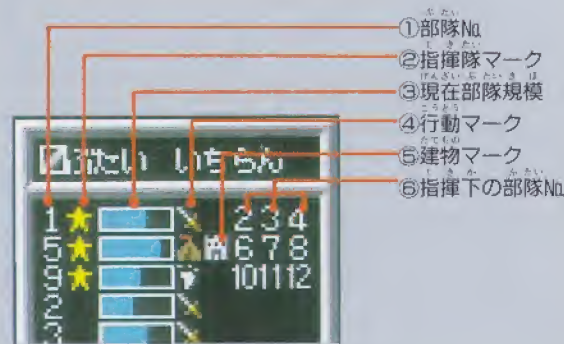


□コマンド

あなたが下す命令を選ぶためのウィンドウです。
 下したい命令にカーソルを合わせ、
 Aでその命令を下すことができます。

□ぶたいいちらん

全部隊の状態を見るためのウィンドウです。
 又、部隊に命令を与える時、このウィンドウで
 部隊を指定することができます。



●次のページで①~⑥まで説明!

ぶたいいちらん

ぶたい
①部隊No.

各部隊についているNo表示します。

しきたい
②指揮隊マーク

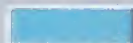
他の部隊を指揮下に置いている部隊に



マークがつきます。

げんざいぶたいきほ
③現在部隊規模

部隊の残り兵力をゲージで表示します。



半分になると、ゲージが赤くなり
ゲージがなくなると、その部隊は全滅します。
部隊が着て待機することによってのみ
回復します。

ゲージの青い部分が長い程、その能力
(又は部隊規模)が優れていることを
示します。

※各部隊には、最大部隊規模(その部隊が
持てる最大兵力。経験を積むことによって増える)
があり、兵力を完全に補充しても、ゲージが
いっぱいになるとは限りません。

ぶたいいちらん

こうどう
④行動マーク

部隊が現在どのような命令を受けて
行動しているかを表示します。

(行動マークの種類)

	待機中		移動命令を受けている
	攻撃命令を受けている		破壊命令を受けている
	建設命令を受けている		

たてもの
⑤建物マーク

部隊が建物に入っているとき、その建物の
種類と大まかなダメージを表示します。

(建物マークの種類)

	砦に入っている		闘技場に入っている
	造船所に入っている		船に乗っている

部隊の入っている建物が、攻撃を受けると
マークが赤くなり、大まかなダメージを知らせます。

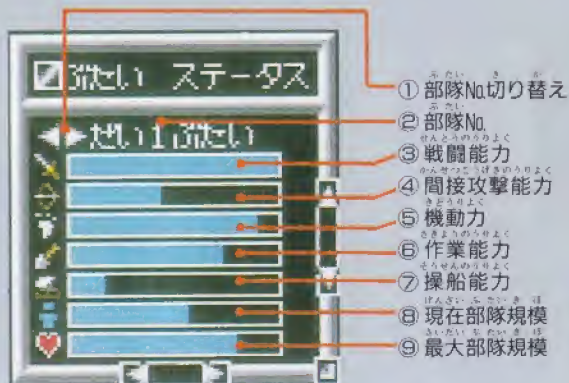
	正常		少し ダメージ		かなり ダメージ		危険 /
--	----	--	------------	--	-------------	--	------

しきかぶたい
⑥指揮下の部隊No.

他の部隊を指揮下においている時、その部隊Noを表示します。

□ぶたい ステータス

各部隊のそれぞれの能力を、ゲージで表示します。



① 部隊No切り替え ◀▶

ステータスを見る部隊を切り替えます。
▶にカーソルを合わせ(A)で1つ進みます。

② 部隊No. 1、2、3……

ステータスを見ている部隊のNo.です。

③ 戦闘能力

敵部隊と戦う時の攻撃力です。
敵部隊を攻撃することにより上がります。

④ 間接攻撃能力

間接攻撃の能力です。間接攻撃することにより上がります。

ぶたい ステータス

⑤ 機動力

部隊の移動スピードです。
移動することにより上がります。

⑥ 作業能力

建物を建設、破壊する能力です。
建設、破壊することにより上がります。

⑦ 操船能力

その部隊が船に乗った時の移動スピード、及び間接攻撃能力です。
船に乗り、行動することによって上がります。

⑧ 現在部隊規模

部隊の残り兵力です。
この値は「ぶたい いちらん」でも表示されます。敵の攻撃を受けると減り、砦で待機することにより回復します。

⑨ 最大規模

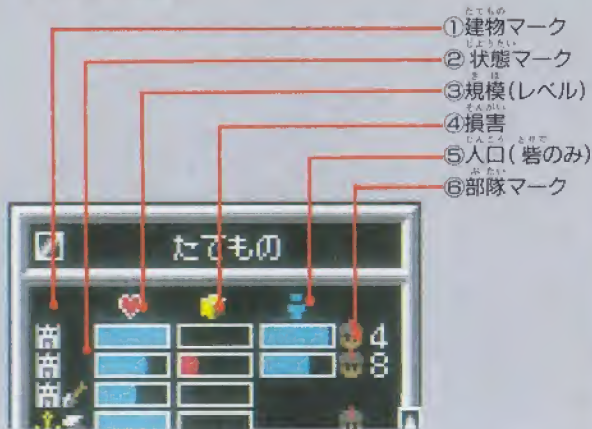
部隊が純率できる兵力の上限です。
経験を積み、パラメータが上がることで上がります。

□てき ぶたい

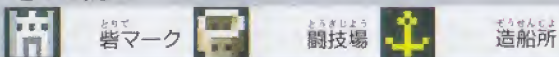
敵部隊の一覧です。
記号とその他の見方は、「ぶたい いちらん」と同じです。

□たてもの

味方の建物(砦・闘技場・造船所)の状態を表示します。



たてもの ①建物マーク



じやうたい ②状態マーク



その建物が建設中であることを示します。完成すると消えます。



造船所が完成し、船を造れるようになります。表示します。

きほ ③規模(レベル)



建物の規模を、ゲージで表示します。建物が建設中の時は、その工事の進行度を示します。ゲージが長いほど、規模が大きくなります。

たてもの

そんがい ④損害



建物が攻撃を受ける事によって、被ったダメージを表示します。ゲージが長くなるほど、ダメージは大きくなり、ゲージがいっぱいになると、その建物は破壊されてしまいます。

じんこう ⑤人口



その砦の管轄下にある村の人口を表示します。ゲージが長いほど、村の人口は多くなります。

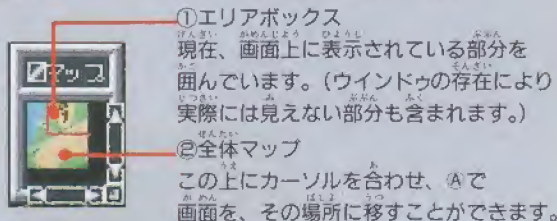
ぶたい ⑥部隊マーク



その建物に部隊が入っている時に表示されます。砦の場合は最高9部隊まで入れるので、2部隊以上入っている時は横にその部隊数が表示されます。

□マップ

現在プレイしているマップ全体の地形を表示します。



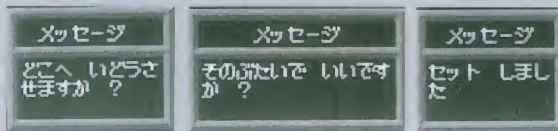
①エリアボックス
現在、画面上に表示されている部分を囲んでいます。(ウインドウの存在により実際には見えない部分も含まれます。)

②全体マップ
この上にカーソルを合わせ、Aで画面を、その場所に移すことができます。

うすい茶 灰色→道路 こい緑→森
うすい緑 平地 こい茶→山 水色→海・川

□メッセージ

命令の促進と命令伝達の報告を表示します。



……など

あなたの命令を部下に伝達する参謀のセリフだと考えると分かりやすいと思います。

☆ゲームに慣れていないうちは、このウィンドウを開いていた方が、わかりやすいでしょう！

□オプション

セーブ・ロードや環境設定を行うウィンドウです。

セーブ・ロード・設定の変更は、ゲーム中いつでも行えます。

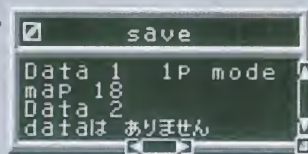
Data save

現在の状態をセーブします。

カーソルを合わせAでウィンドウが開きます。

data 1 か data 2 にカーソルを合わせ

Aでセーブが実行されます。



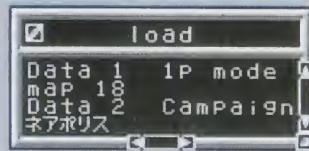
オプション

Data load

セーブしたデータをロードします。

カーソルを合わせAでウィンドウが開きます。

data1かdata2にカーソルを合わせAでロードが完了し、ゲームがスタートします。



ゲーム スピード (1~5)

ゲーム全体の時間の流れるスピードを調整します。カーソルを合わせAの度に切り替わります。

1 2 3 4 5
早 ← → 遅

マップ いどうりょう (1、2、4、8)

マップが一度にスクロールする範囲を調節します。カーソルを合わせAの度に切り替わります。

1、2、4、8
小 ← → 大

コマンド たんしゆく (on、off)

コマンド(P25、P35~)短縮のon、offを切り替えます。

off)にしておくと、例えば部隊を移動させるときに、

①部隊指定 ②部隊確認 ③移動先指定

④移動先確認の4つのステップで、1つの命令が実行されますが、on)にしておくと、②、④のような

確認作業を省き、①③でダイレクトに

命令を実行させることができます。

カーソルを合わせAの度に切り替わります。

オプション

どうかつ マーク (on, off)

指揮隊を指定した時に、その指揮下の部隊をボックスで表示するか、しないかを切り替えます。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。onならする offならしない。

カーソルスピード (1~5)

カーソルの移動スピードを調節します。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。
1 2 3 4 5
速 ←————→ 遅

リピートタイミング (1~5)

方向ボタンを押してから、カーソルが動き始めるまでのタイミングを調節します。カーソルを合わせ(A)の度に切り替わります。
1 2 3 4 5
早 ←————→ 遅

ボタンわりあて

A、B、Cボタンの割り当てを変更します。カーソルを合わせ、いずれかのボタンを押す度に切り替わります。

コマンド

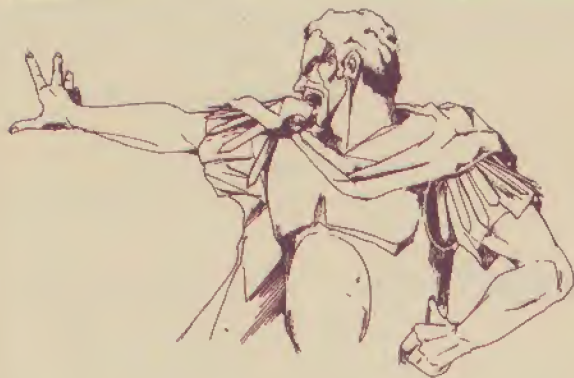
■部隊(ユニット)の操作

このゲームは部隊に命令を下して動かし、進めていきます。

○命令の種類

あなたが下せる命令は「コマンド」(P25)ウインドウに表示されています。

- | | |
|-------------|------------|
| ・ぶたい へんせい | 生産系 |
| ・ぶたい いどう | 移動系 |
| ・とりで つくる | 建設系 |
| ・とうぎじょう つくる | |
| ・そうせんじょ つくる | 処分系 |
| ・たてもん てっきよ | |
| ・ぶたい かいさん | |
| ・キャンセル | コマンドのキャンセル |



基本的な命令の出し方(手順)

コマンドの決定——あなたがこれから下す命令を決めます。

・「コマンド」ウィンドウの中から、下したい命令にカーソルを合わせ①

①部隊(又は建物)の指定——命令を与える部隊(又は建物)を決めます。

・命令を与える部隊(又は建物)にカーソルを合わせ②。(部隊の指定は「ぶたい いちらん」ウィンドウでもできます。)

②部隊(又は建物)の確認——その部隊(又は建物)で良いか確認します。

・その部隊(又は建物)で良ければ、点滅している青いボックスにカーソルを合わせ③→生産・処分系の命令はこれで実行されます。

③移動先の指定——その部隊をどこに移動させるかを決めます。

・その部隊を移動させたい地点にカーソルを合わせ④
(他の部隊を移動先を選ぶ場合は、「ぶたいいちらん」ウィンドウで指定することもできます。)

④移動先の確認——その地点で良いか確認します。

・その地点で良ければ点滅している青いボックスにカーソルを合わせ⑤

→移動・建設系の命令はこれで実行されます。

P36のようなステップを踏むことにより、命令は実行されます。

☆ステップの途中でキャンセルするときは?

・③でキャンセルできます。

☆「オプション」ウィンドウの「コマンド たんしゆく」をONにして

おくと、②と④のステップを省 略できます。

各命令について

ぶたいへんせい

●新しい部隊を編成(生産)します。

特徴

□部隊は最大20部隊まで持つことができます。

□部隊の編成は砦でのみ行えます。

□砦のまわりの村から徴兵するので、砦のまわりに村がないときは編成できません。

村が大きくなるのを待つか、別の砦で編成してください。

操作の手順

①：部隊を編成させたい砦にカーソルを合わせ①

②：その砦でよければ②

ぶたい いどう

部隊を移動させることにより、様々な命令を与えます。

□指定する移動先によって、部隊に与えられる命令が変わります。

移動先	命令
平地・森	移動せよ
現在位置	待機せよ
砦	砦で待機せよ
闘技場	闘技場で待機せよ
造船所	造船所で待機せよ
船	乗船せよ
海・川	移動せよ
味方部隊	指揮下に入れ
敵部隊	攻撃せよ
敵建物※	破壊せよ
民家	破壊せよ

特

※敵建物は、砦、闘技場、造船所、船のことを表します。

・命令を実行し終えた部隊は、その場で待機して次の命令を待ちます。












・砦以外で待機しても、兵員は補充されません。兵員を補充するときは、砦で待機してください。

・部隊は闘技場で待機してる間、訓練を行います。訓練により、部隊の能力は一定値まで上がります。

徴

操作の手順

- ①：命令を与えたい部隊(画面上、「ぶたい いちらん」ウィンドウ上どちらでも)にカーソルを合わせA
- ②：その部隊でよければA
- ③：移動先にカーソルを合わせA
- ④：その移動先でよければA

行動	「ぶたい いちらん」に表示される行動
指定地点に向かって移動します。	
その場で待機します。	
指定した砦に向かいます→兵員の補充	
指定した闘技場に向かいます。→部隊の訓練	
指定した造船所に向かいます。	
指定した船に乗りに向かいます。	
船に乗ってれば指定地点に向かいます。	
指定した部隊の指揮下に入ります。	
指定した敵部隊を追いかけて攻撃します。	
指定した敵建物を破壊しに向かいます。	
指定した民家を破壊しに向かいます。	

特

- ・建物に入っている時に、敵が射程内に入ると、自動的に間接攻撃を始め、その建物を守ろうとします。
- ・他の部隊の指揮下から離れたときは、指揮隊以外の地点を移動先に指定してください。

徴

とりで つくる

● 砦を建設させます。

□ 砦を建設するためにはマップ上
3×3の広さの平地・道路が必要です。

特

□ 砦は10個まで建設できます。

□ 砦では部隊の編成、兵員の補充ができます。

徴

□ 砦が完成すると砦を中心に
マップ上 9×9の範囲内に、
人が集まり、村が形成されます。

□ 村が大きくなると、砦の維持、成長に必要な
税金、労働力等が増え、砦は村と共に
規模を拡大し、成長していきます。

操作の手順

- ①： 砦を造らせる部隊に、カーソルを合わせ(A)
- ②： その部隊でよければ(A)
- ③： 砦を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④： その場所でよければ(A)

とうぎじょう つくる

● 闘技場を建設させます。

特
徴

□ 闘技場は平地に建設できます。

□ 闘技場は10個まで建設できます。

□ 闘技場では部隊の訓練が行われ、
一定値まで部隊の能力を上げることができます。

操作の手順

- ① 闘技場を造らせる部隊にカーソルに合わせ(A)
- ② その部隊でよければ(A)
- ③ 闘技場を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④ その場所でよければ(A)

そうせんじょ つくる

● 造船所を建設させます。

特
徴

□ 造船所は、海・川に面した平地に建設できます

□ 造船所は10個まで建設できます。

□ 造船所が完成すると自動的に船を建造し始めます。

徴

□ 造船所は技術力を蓄え、やがて
大きくなっていきます。そしてより強い
船を建造できるようになります。

操作の手順

- ① 造船所を造らせる部隊にカーソルを合わせ(A)
- ② その部隊でよければ(A)
- ③ 造船所を造りたい地点にカーソルを合わせ(A)
- ④ その場所でよければ(A)

たてもの てっきよ

いらなくなった建物(岩・闘技場・造船所・船)を撤去します。

特徴

- 一度撤去した建物は、二度と戻らないので注意してください。

操作の手順

- ①: 撤去したい建物にカーソルを合わせA
- ②: その場所によければA

ぶたい かいさん

いらなくなった部隊を解散させます。

特徴

- 解散した部隊は二度と戻らないので注意してください。
- 解散した部隊は、その場で民間人に戻りそこに住みつきます。

操作の手順

- ①: 解散させたい部隊にカーソルを合わせA
- ②: その部隊によければA



キャンセル

コマンド待ちの状態(いずれかのコマンドが点滅している)をキャンセルをします。

特徴

- コマンドをキャンセルした状態で、画面上の部隊・建物にカーソルを合わせAで、その部隊・建物が敵が味方か「メッセージ」ウインドウに表示されます。

操作の手順

- ①: 「コマンド」ウインドウの「キャンセル」にカーソルを合わせA

カーソルを部隊・建物に合わせるコツ

このゲームでは、斜め上から見おろした画面(P6クォータービュー画面)を採用していますので、慣れないうちはなかなかカーソルを合わせられないと思います。以下に、カーソルが合っている状態を示しますので参考にしてください。

岩



へん ルール編

ここからは、
ぶたい たてもの ちけいなど
部隊・建物・地形等の
こうどう とくちょう
行動やルール・特徴を
しょうかい
それぞれ紹介！

Sub Contents

ぶたい	46
部隊	46
たてもの	49
建物	49
ぜん ひょう	53
全キャラクター表	53
こうりやく	58
攻略のヒント	58

ぶたい とくちよう 部隊の特徴

こうどう 行動

部隊は、あなたの命令を受けて行動します。
→P36(めいれい)

さいだいぶたいすう 最大部隊数

最大20部隊まで持つことができます。

のうりよく 能力

部隊は、“戦闘能力”“間接攻撃能力”“機動力”の内、最も高い能力のタイプで画面上に表示されます。

へんせい 編成(生産)

部隊の編成(生産)は、自軍の砦で行います。→P37(ぶたい へんせい)

かいさん 解散

部隊の解散(処分)は、いつでも行えます。
→P42(ぶたい かいさん)

せいちよう 成長

部隊は、行動することにより、経験を得て成長します。→P28(ぶたい ステータス)

けんせつ 建設

部隊は、砦・闘技場・造船所を建設することができます。→P40~(つくる)

ぜんめつ 全滅

部隊は、敵の攻撃を受けることにより、兵員を損失し全兵員を損失すると全滅します。

そんしつへいりよく 損失兵力

部隊の損失兵力が半分を越えると、その部隊は赤く表示されます。

かいふく 回復

部隊の損失兵力は砦で待機させることにより回復します。→P38(ぶたい いどう)

じようせん 上船

●部隊は船に乗ることにより、海、川の上を移動
できます。→P38(ぶたい いどう)

●1つの船には、1部隊しか乗れません。

●船から船に直接渡ることはできません。

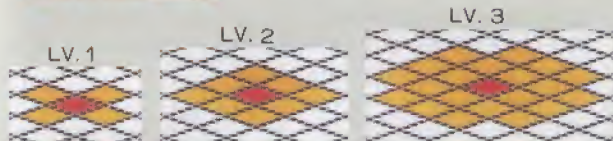
かんせつこうげき 間接攻撃

建物の中に入っている部隊は、射程内に敵が侵入すると、自動的に間接攻撃を行います。

ぶたい とくちよう 部隊の特徴

しやていはんい 射程範囲

間接攻撃能力が上がると、射程範囲が広がり連射数も増えます。



しきが 指揮下

部隊は、他の部隊の指揮下に入り、行動を共にすることができます。(子部隊)

☆マーク

他の部隊を指揮下におく部隊(指揮隊)には、☆マークが付きます。

こぶたい 子部隊

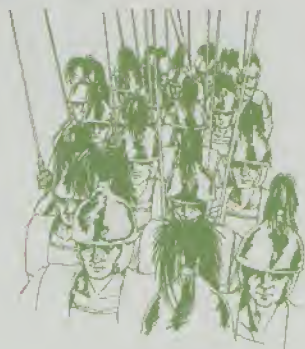
指揮隊は、子部隊を3個まで持つことができます。

こぶたい 子部隊への命令

指揮隊に命令を与えるだけで子部隊もその命令を受けて、行動します。

りだつ 離脱

子部隊に命令を与えると指揮隊から離れて単独行動に戻ります。



部隊がとれる行動は以下の通りです。

行動	使用コマンド	条件・命令時の指定先
部隊の編成(生産)	ふたいへんせい	砦を指定
移動	ふたいいどう	平地・森を指定 (乗船時は海・川を指定)
待機	—————	命令の遂行
その場で待機	ふたいいどう	現在位置を指定
兵員の補充	—————	砦で待機
訓練	—————	闘技場で待機
乗船	ふたいいどう	船を指定
上陸	ふたいいどう	海・川以外の地形を指定
他の部隊の指揮下に入る	ふたいいどう	他の部隊を指定
他の部隊の指揮下を離れる	—————	何か命令を与える
敵部隊を攻撃	ふたいいどう	敵部隊を指定
間接攻撃	—————	建物に入っている時に敵が 射程内に侵入
敵建物を破壊	ふたいいどう	敵建物を指定
民家を破壊	ふたいいどう	民家を指定
砦を建設	とりでつくる	3×3の平地、道路の中心 を指定
闘技場を建設	とうぎじょうつくる	平地を指定
造船所を建設	そうせんじょうつくる	海・川に面した平地を指定
部隊の解散(処分)	ふたいかいさん	解散させる部隊を指定

たてもの とくちよう
建物の特徴

しゆるい
種類

建物には、砦・闘技場・造船所・船(このゲームでは船も建物として扱います。)があります。

けんせつ
建設

建物は、部隊に命令を出して建設させます。(船は例外です。)→P40~(口つくる)

さいだいけんせつすう
最大建設数

建物は、一つのマップにつき各10個まで建設できます。(船は20隻まで)

はかい
破壊

建物は、敵の攻撃によって、ダメージを受け破壊されます。

ぼうぎよ
防御

建物が攻撃を受けても、中にある部隊はダメージを受けません。

かいふく
回復

建物のダメージは、自動的に回復されます。

てつきよ
撤去

いらなくなった建物は、いつでも撤去できます。
→P42(たてもの てつきよ)

●それでは、それぞれの建物の特徴を見ていきましょう。

とりで
砦

けんせつち
建設地

砦は、3×3の広さの平地・道路に建設できます。

ほじゆう
補充

砦は部隊の編成(生産)と、ダメージを受けた部隊の補充ができます。

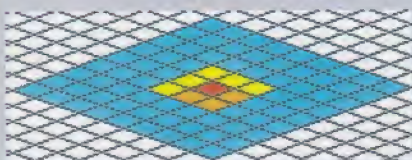
むら
村の形成

砦が完成すると、その砦の管轄下の土地(砦を中心に9×9)に人が集まり村が形成されます。

とりで
□ 砦 □

せいちよう
成長

砦の維持に必要な、税金や労働力は、村から供給され、村の成長とともに、砦の規模が拡大していきます。(レベル1~レベル9)



- とりで 砦の中心. LV.1~3
- LV.4~6
- LV.7~9
- 村が形成される範囲

ちようへい
徴兵

部隊の編成・補充は村からの徴兵によって行われ、その分だけ村の人口が減ります。

しゆくしょう
縮小

村の人口が減ると、砦は現在の規模を維持できなくなり、縮小することもあります。

とうぎじよう
闘技場

けんせつち
建設地

闘技場は、平地に建設できます。

くんれん
訓練

闘技場で待機している部隊は、訓練を行い、一定値まで能力が上がります。



ぞうせんじよ
造船所

けんせつち
建設地

造船所は、海・川に面した平地に建設できます。

せいちよう
成長

造船所が完成すると、徐々に技術を蓄えて成長します。(レベル1~4)

ぞうせん
造船

造船所は、自動的に船を建造します。

レベル

造船所のレベルが上がれば、より強力な船が建造できるようになります。

ふね
船

けんぞう
建造

船は、造船所に隣接した海・川に自動的に建造されます(レベル1~4)

いどう
移動

部隊は船に乗ることにより、海・川を移動できます。

はし
橋

船は、橋を通過することはできません。

ちんぼつ
沈没

船が破壊されると、乗っていた部隊は全滅します。

かいぞう
改造

レベルの低い船を、レベルの高い造船所に隣接させておくと、自動的に改造を受け、よりレベルの高い船になります。

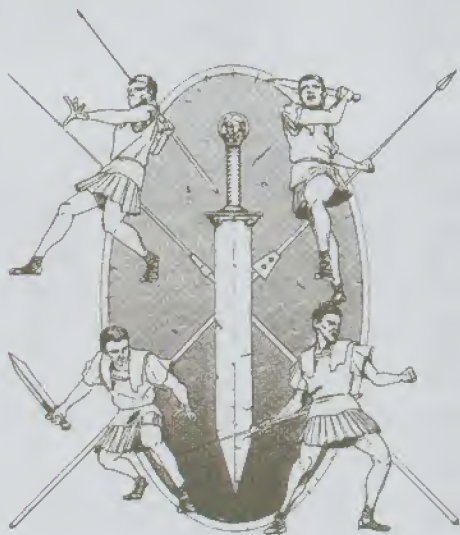
ふね
□船□

しやてい
射程

船に乗っている部隊の攻撃力と射程は、船のレベルにより制限を受けます。

けいけん
経験

部隊の操船能力が、船のレベルより低いと、船の装備が使いこなせず
思いもよらない方向に撃ってしまいますが、経験を積み、操船能力が上がると、やがて命中するようになります。



ちけい
地形

		部隊	船	砦	闘技場	造船所
平地		○	×	○	○	△
荒地		○	×	×	×	×
道路		○	×	○	×	×
橋		○	×	×	×	×
海・川		×	○	×	×	×
森		○	×	×	×	×
山		×	×	×	×	×

○は行ける所、建設できる所
×は行けない所、建設できない所

※造船所は海・川に面した平地にのみ建設できます。

ぶたい
部隊

		せんとう 戦闘タイプ	かんせつこうげき 間接攻撃タイプ	きどう 機動タイプ	
味方部隊	移動・建設中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	攻撃・破壊中	LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
	待機中				
	全滅				
	敵部隊	移動・建設中	LV. 1		
			LV. 2		
LV. 3					
攻撃・破壊中		LV. 1			
		LV. 2			
		LV. 3			
待機中					
全滅					

ふね
船

		から 空	ぶたい 部隊	しやうじん 乗船
味方船	LV. 1			
	LV. 2			
	LV. 3			
	LV. 4			
敵船	LV. 1			
	LV. 2			
	LV. 3			
	LV. 4			



とうぎじょう
闘技場

		から 空	かこま 待機
味方 闘技場	工事中		
	完成		
	敵闘技場		
	完成		

みんか
民家



そうせんじよ
造船所

		から 空	かこま 待機
味方 造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		
敵 造船所	工事中		
	LV.1		
	LV.2		
	LV.3		
	LV.4		

とりで
砦

		から 空	部隊が入っている (満員)
味方 砦	工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		
敵 砦	工事中		
	LV. 1~3		
	LV. 4~6		
	LV. 7~9		

こうりやく 攻略のヒント

●ここでは、うまくゲームが進まない人のために、ちょっとしたコツをお教えしましょう。

あし

1.足をきたえよ!!

部隊の能力の中で1番重要なのは、**機動力**、即ち**足**です。

このゲームは、部隊を育てていくことが、重要なので、戦果よりも生き残ることが、時として、部隊の大切な使命となります。足が遅ければ敵に追いつかれ、皆に着くまでに部隊を無駄死にさせてしまい、また、敵を追いかけるときも追いつけずに、逃がしてしまうことになってしまいます。

部隊は移動することにより機動力が上がります。

とにかく歩かせて、敵に負けない機動力をつけさせる事が勝利への第1歩となるでしょう!

2.こきつかえ!!

部隊は、何か行動することにより

経験を得、**成長**し**強く**

なっていきます。敵も同様に行動し、強く

なっていくので、部隊を

遊ばせておくことは、敵に塩を送るも同然です。

兵力に余裕のある部隊を遊ばせておく手はありません。

ただ移動させたり、**無意味**に建設させるだけでも

かまいません。どんどんこきつかって、**育てて**あげましょう!



じかん 5.時間を と 止めろ!!



ふたひ 3.部隊はほどほどに!!



部隊数は、多ければいいというものではありません。特にせまいマップで敵・味方いりみだれて、渋滞になると、死にそうな部隊を逃がしてあげられなくなったり、

部隊の操作がおぼつかず、部隊の**運用効率**が

悪くなってしまう危険があります。

無意味に部隊を増やすよりも、自分が

管理しやすい部隊数におさえて、彼らを強**力**に

育てた方がよい場合もあるでしょう。

は 4.バリケードを張れ!!

このゲームでは、バリケードというものはありませんが

その**代用**になるものがあります。そう、皆をはじめとする

建物です。敵の侵入ポイントに建物を配置し、そこを

防衛拠点として、敵をくい止め、陣地を確保することで

部隊の**補充**、**育成**に大変有利となることでしょう。

また、そのようにして前線を広げることにより、比較的安全に敵を攻略することもできるでしょう。**特に川の多いマップ**では、

有効な作戦となることは間違いありません。



このゲームは、ポーズをかけても

ゲーム内時間が止まるだけで、

命令などは**通常と同じように**行えます。

命令を下すときや**部隊の位置**・**状況を確認**する時等に

ポーズをかけて行えば、あなたの思考にも余裕ができ、ゲーム内時間を無駄にすることなく、部隊を運用できることでしょう。

しよしんしやへん 初心者編

シミュレーションをするのが
はじめてで、“操作の仕方が

よく分からない”、“どう進めていけば
分からない”という人のためのページです。

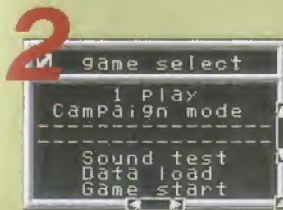
ゲームの始め方やアドバイスを含めて
第1面をクリアまで紹介！

でんげん まず電源ON！ ゲームをスタートさせよう！！

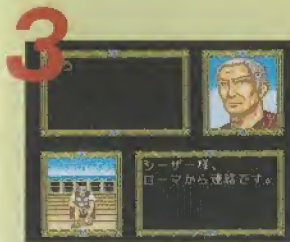
■ここから見ていくのは、stage1のゲームスタートから
クリアまでの操作手順の一例です。
初心者の方は以下の手順を参考にして、
雰囲気をつかみ、だんだん自分なりの攻略方法を
見つけていってください。



- タイトル・デモ画面が
現われたとき、
スタート・A・B・Cボタンの
いずれかを押し、
「game select」ウィンドウで
初期設定します。



- ここでは、左図のような
セレクト内容で、進めていこうと
思います。



- 「Game start」にカーソルを
合わせ(A)でビジュアルシーンが
始まります。
ビジュアル・メッセージを、
早送りしたいときは、
A+で早送りできます。
→P21(ビジュアル画面)



●次にマップが現われます。
マップの見方はP21(ロードマップ画面)を見てください。
ここは、まだ始めたばかりなので進んだ跡はありません。

スタートボタンを押してください。



●マップ画面と、ウィンドウが現われ、ゲームがスタートします。このとき、スタートボタンを押してポーズをかけてください。これからゲームをプレイするのに下準備をします。そのため、時間がどんどん流れていくのを止めます。→P59(時間を止める)



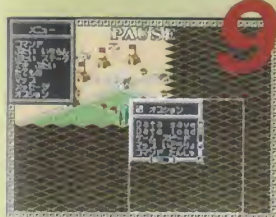
●次にウィンドウを閉じてください。→P22 (クローズボックス) なにもないところから、一つずつ、見ていきましょう。



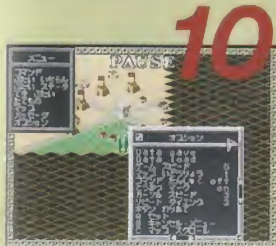
●Bボタンを押してください。「メニュー」ウィンドウが開きます。→P25~ 「オプション」に、カーソルを合わせます(カーソルがあうと、そこが反転します)



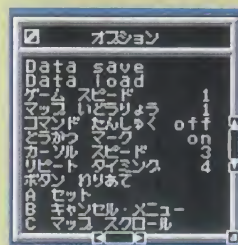
●Aを押すと、「オプション」ウィンドウが開きます。右下端に出ますので、少し左上に移動させましょう。→P23(タイトル)



●この「オプション」ウィンドウを最大サイズにしてください。→P21(アジャストボックス) 各種の設定ができます。→P33~(オプション)

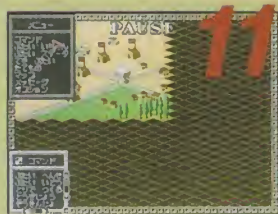


●(Data save)→まだ、始めたばかりなので **設定なし**
●(Data load)→まだ、データは入っていないので **設定なし**
●(ゲーム スピード)→初心者なので一番遅い **5**
●(マップ いどうりょう)→段階を一步一步踏みたいので **1**

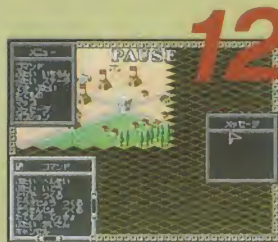


●(コマンド たんしゆく)→確認を怠らないために **Off**
●(どうかつ マーク)→ここでは **ON** にしておきましょう。
●(カーソル スピード)→**3**
●(リピート タイミング)→**3**
●(ボタン わりあて)→ **設定通り**

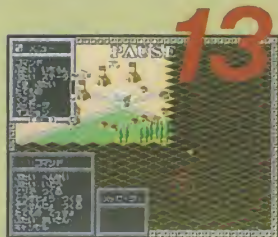
※カーソル スピードや、リピート タイミングはそれぞれやりやすい設定で!!



- オプションの設定が、終わったのでこのウィンドウを閉じましょう。次に「コマンド」ウィンドウを開きます。



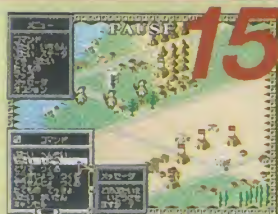
- 8・9の手順で、ウィンドウを最大サイズにします。メッセージウィンドウも開いておきましょう。
※ここまでは、最低限準備しておきましょう。



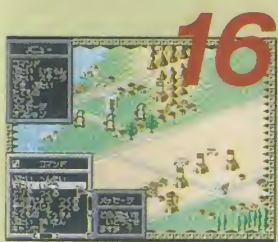
- では、マップを見渡してみよう/
(マップがよく見えるように、ウィンドウを端に寄せたり、縮小するのが良いでしょう。)



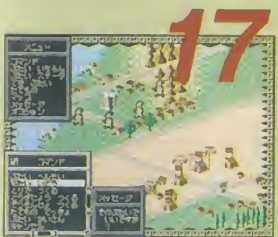
- Cボタンを押しながら、方向ボタンでマップを見渡すことができます。→P13
一通り見渡したら、いよいよ戦闘開始です。



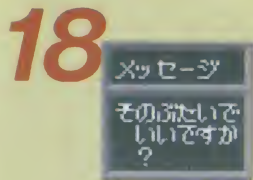
- コマンドの、「ふたい いどう」にカーソルを合わせA。
「ふたい いどう」が点滅します。これで、「ふたい いどう」ができるようになりました。



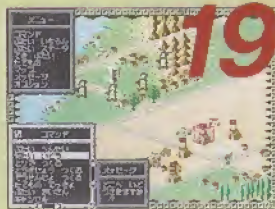
- PAUSEを解除しましょう。
☆このゲームの目的は敵の部隊と砦を全滅させることです。



- 画面を見てください。赤の旗のテントがあります。それが、あなたの指揮する部隊です。
動かしたい部隊にカーソルを合わせてA



- 「メッセージ」ウィンドウを見てください。
その部隊を動かしていいか聞いてきます。
よければ、もう一度A
いやならばB



●どこへ、移動させるか聞いてきます。

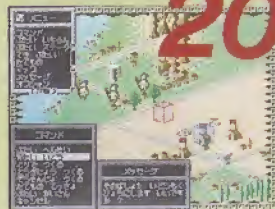
①ただ、移動させたいときは
何も無い平地に……

②敵の部隊を攻撃したいときは、
敵の部隊に……

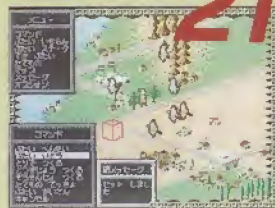
③敵の岩を壊したいときは
敵の岩に……

カーソルを合わせて(A)。

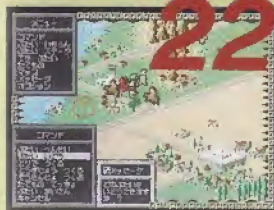
それぞれ、キャンセル
するときは、(B)です。



●「メッセージ」ウィンドウを
見てください。
それでいいか聞いてきます。
よければ、もう一度(A)
いやならば(B)



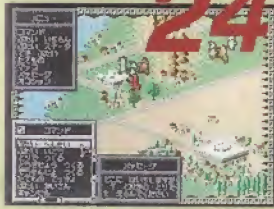
●自軍の部隊は、あなたの
命令に従って行動します。
指示を出し終えたら、
しばらく見てみましょう。



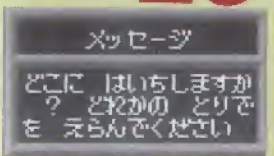
●真っ赤になる部隊が、
できます。
その兵員たちは、命が危なくなっ
てきています。
そのまま、敵の攻撃を受け続けると
死んでしまいます。
……が、今はそのままにして下さい。



●部隊が、どんどん死んで
いくので、ここで新しい
部隊をつくらうと思います。
「コマンド」ウィンドウの
「ぶたい へんせい」にカーソルを
合わせてください。



●「ぶたい へんせい」が点滅します。
○注部隊は、岩の中でしか
作れません。→P49(建物の特徴)
岩にカーソルを合わせて(A)



●「メッセージ」ウィンドウを見ると
その岩でいいか聞いてきます。
よければもう一度(A)で、
新しい部隊編成されます。
いやならば(B)

26

●このようにして、
どんどん敵を攻めていきましょう!!
状況を見ながら、
敵を攻めめいて、敵の砦を
全滅させよう!!

■22で部隊を助ける方法■

☆危険状態になってきた彼らを、リフレッシュさせよう!!



●回復させたい部隊を選んでA
自分の砦に移動させてください。
「メッセージ」ウィンドウが、
その部隊でいいか聞いてきます。
よければ、もう一度A



●砦にカーソルを合わせてA
その砦でよければ、もう一度A
これで、危険から逃れて、
部隊は砦の中へと移動します。
が、移動中に敵の攻撃を受けて、
死んでしまうこともあるので、
注意してください。



●砦に入って、待機していると、
体力は、やがて回復します。
回復の状態が知りたいときは、
「ふたい ステータス」を
見てください。

→P28～(ふたい ステータス)

27



●そして、勝利!
これで1面クリアです。

以上、ゲームスタートから、クリアまでの、
手順でした。

ゲームに慣れてくると、だんだん自分なりの
作戦や戦術方法が、必ず身についてきます。

これは第1面なので、例に上げた
手順で勝利は割に簡単に手に入ります。

しかし、これからだんだん敵も強くなって
きますので、勝利も容易ではなくなります。

P58・P59の“攻略のヒント”

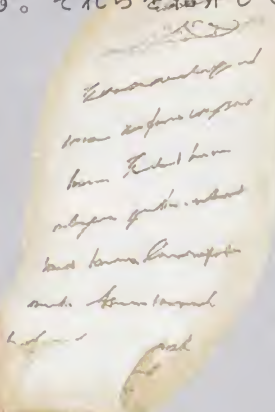
参考に、

あの手、この手で自車を勝利へと
導いてください!

ようごへん 用語編

「AMBITION OF CAESAR II」は、シミュレーションゲームです。

そのため、このジャンルのゲーム用の用語がいくつか用いられています。それらを紹介していきましょう。



1 ウィンドウ Window

プログラムが巨大化するにつれて、扱う情報を探すだけで労力を費やしてしまうようになってきました。

そこで、それらの情報を視覚的に分かり易く、効率よく管理するために“現在必要な情報だけを表示する窓”が考案されました。これが現在RPGやシミュレーションなどのゲームでもよく使われている「ウィンドウ」です。

2 オプション Option

直訳すると“選択”・“随意”ですが、コンピュータでは“付加機能”といった意味で使われます。

オプションをコマンドと合わせて使うと、そのコマンドをどのような形で表示するかを選択できます。ゲームでは残機数や難易度などのゲーム環境の設定のものを示します。

3 カーソル Cursor

画面上で文字の入力位置や、コマンドを指定するためのマークです。矢印の形や手の形をしたものもあります。もともとコンピュータやワープロの画面で点滅している入力待ちを意味する四角形などのことをいいましたが、◀のような画面上の図形やコマンドを指定するものも含めて、カーソルと呼ばれています。



4 間接攻撃

シミュレーションゲームでは通常、ユニットが重なるか隣接していなければ、攻撃できないのですが、射程の長いユニットはHEXを飛び越して敵ユニットを攻撃することができます。このように攻撃を通常の攻撃と分けて「間接攻撃」といいます。(このゲームでは隣接したHEXにも間接攻撃ができるようになっています。)

5 コマンド Command

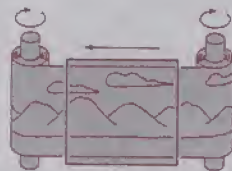
プレイヤーがゲームの中のキャラクターに何かをさせるための命令のことです。画面上あるいはウィンドウに表示されます。

6 システム System

コンピュータと周辺機器の構成や、コンピュータを動かすための基本ソフトのことをいいますが、ゲームではプレイするための操作方法やボタン入力の割り当てなどのコンピュータを操作するためのルールや環境のことをいいます。また、「ゲームのルール」といった意味で使われることもあります。

7 スクロール Scroll

“Scroll”とは“巻き物”の意味で、画面に表示されている絵や文字を巻き物を読むように巻き上げながら表示することをいいます。これにより、画面サイズ以上の情報を扱ったり延々と続く地形などを表現することができます。



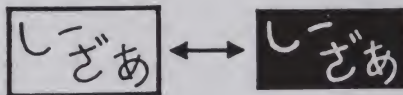
8 セーブ Save

キャラクターの現在位置や、ゲームの進み具合などの様々なデータはコンピュータの中に記憶されています。これらはコンピュータの電源を切るとすべて消えてしまいます。RPGやシミュレーションは、時間がかかるので、それらのデータを別の媒体に記録し、保存しなければなりません。このように、データを保存することを「セーブする」といいます。

9 はんでん 反転

通常表示されている色がカラーフィルムのネガのように、反対の色(白→黒・黄→青など)で表示されていることをいいます。

多くのコマンドの中から、現在選ばれているコマンドが一目で分かるようになっていきます。



10 ビジュアルシーン Visual Scene

ゲームをより映画に近づけるための演出の一つで、ストーリーや状況をメッセージだけに留まらず、絵や音楽を使用し、より視覚的に表現したものです。

11 ロード Load

前のゲームの続きを遊ぶためには、記録・保存しておいたデータをコンピュータの中に移し替える必要があります。このように、記録されたデータをコンピュータに読み込ませることを「ロードする」といいます。

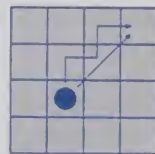
12 ヘックス HEX

初期のシミュレーションゲームは、マップを区切る「ます」に四角形を使っていました。(スクエアマップ)しかし目的地が斜めの場合、マップ上の移動距離が同じでも、通過するコマ数が違ってくるといった問題がおきました。この矛盾を解決するために考案されたのが、「HEX」マップです。

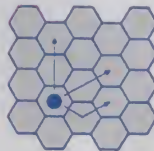
「HEX」は「6」という意味で、マップを区切る「ます」が六角形のものをいいます。また、広い意味ではシミュレーションゲームのマップの「ます」のことを指します。



スクエアタイプ



同じ距離も斜めに移動すると2コマだが、たて・よこで移動すると4コマ進まなければならない。



たて・よこ・ななめにかかわらず、距離とコマ数は一致。



ヘックスのならび

あ

- アクティブウインドウ — 9
- アジャストボックス — 22
- 移動いどう — 37・48
- ウインドウ — 8・22
- 「オプション」 — 32

か

- カーソル — 20
- カーソル スピード — 34
- 解散かいさん — 42・48
- 間接攻撃かんげつこうげき — 46・48
- 間接攻撃能力かんげつこうげきのうりよく — 28
- 機動力きどうりよく — 29
- “キャンセル” — 43
- キャンペーンモード — 7
- クローズボックス — 23
- 訓練くんれん — 38・48・50
- “ゲーム スタート”(Gamestart) 18
- “ゲーム スピード” — 33
- “ゲームセレクト”(game select) 16
- 建設けんせつ — 40・41・48
- 現在部隊規模げんざいぶたいきぼ — 26・29

- 攻撃こうげき — 38・48
- 行動こうどう — 48
- 「コマンド」 — 25・35

さ

- 最大部隊規模さいだいぶたいきぼ — 29
- “サウンドテスト” — 17
- 作業能力さぎよりのうりよく — 29
- 勝利条件しょうりじょうけん — 5
- 乗船じようせん — 38・46・48
- 上陸じようりく — 48
- 処分しよぶん — 42・48
- スクロールボックス — 23
- スリープウインドウ — 9
- 生産せいさん — 37・48
- 戦闘能力せんとうのうりよく — 28
- 造船そうせん — 51
- 造船所そうせんじよ — 41・51・56
- 操船能力そうせんのうりよく — 28
- “ぞうせんじよ つくる” — 41

た

- 待機たいき — 38・48
- タイトル — 23
- 「たてもの」 — 30
- 建物たてもの — 49
- “たてもの てっきよ” — 42
- 地形たけい — 53
- 2Pモード — 7
- 2 Play — 16
- “データセーブ”(data save) 32
- “データロード”(data load) 33
- 「てきぶたい」 — 29
- “とうかつ マーク” — 34
- 闘技場とうぎじやう — 41・50・56
- “とうぎじよ つくる” — 41
- “とりで つくる” — 40

は

- 破壊はかい — 38・48
- 表示エリアひょうじ — 22
- 部隊ぶたい — 46・54
- 「ぶたしいちらん」 — 25
- “ぶたい いどう” — 38
- “ぶたい かいさん” — 42
- 「ぶたいいステータス」 — 28
- “ぶたい へんせい” — 37
- 船ふね — 51・55
- 編成へんせい — 37・48
- 補充ほしゆう — 38・48・49
- “ボタン わりあて” — 34

ま

「マップ」————— 31
マップいどう————— 38
“マップ いどうりょう”—— 33
“マップセレクト”————— 17
マップセレクトモード—— 16
民家————— 56
村————— 49・56
命令————— 35
メイン画面————— 20
「メッセージ」————— 32
「メニュー」————— 22・25
モード————— 6

ら

“リビート タイミング”—— 34

わ

1Pモード————— 7
1 Play————— 16



かんせう と あ
ご感想お問い合わせは

株式
会社 **マイクロネット**

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ムラカミBLD.3F
TEL : (011)-561-1370